NEPTUN

Ein Spiel von Dirk Henn für 3-5 Spieler

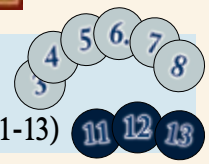
Fahren Sie als römischer Händler über das Mittelmeer und versorgen Sie Städte und Tempel mit Waren!

Verdienen Sie damit Gold und die Anerkennung der Götter. Wer den Tempeln die meisten Waren geliefert hat, bekommt die höchste Anerkennung – und gewinnt am Ende das Spiel.

Spielmaterial

- **1 Spielplan** - er zeigt die Städte und Schifffahrtsrouten rund um das Mittelmeer

- **19 Entfernungsplättchen:**
  15 für Seeverbindungen (Werte 3-8)
  4 für Hochseeverbindungen (Werte 11-13)



- **36 Punkteplättchen:**
  Vorderseite: Punktwerte
  Rückseite: Region und Runde

- **Gold** (55 Münzen)

- **15 Bonusplättchen**

- **Windmarker** für die aktuelle Runde

- **Windvorschaumarker** für die kommende Runde

- **5 Auftragsstreifen** – je 1 in den Spielerfarben

- **30 Städtekarten**

Städtekarten: Sie zeigen einen Städtenamen, die Farbe der Region, zu der diese Stadt gehört und den Profit, den eine angelieferte Ware in dieser Stadt erzielt (links: Gold, rechts: Tempelpunkte).

- **30 Warenkarten** – je 6 Stück einer Sorte

Trauben *Oliven* *Honig* *Getreide* *Salz*

- **50 Ruderkarten**

Persönliche Ruderkarten

Ruderkarten: Sie zeigen im oberen Bereich den Windwert und im unteren Bereich das Rudervermögen der Mannschaft.

- **5 Schiffe** - je 1 in den Spielerfarben

- **5 Spielsteine** - je 1 in den Spielerfarben
- **25 Tempelsteine** - je 5 in den Spielerfarben

Spielvorbereitung - Spielaufbau für 4 Spieler

1. Der Spielplan wird in die Tischmitte gelegt.

2. Die **Punkteplättchen** werden nach der Rückseite sortiert, erst nach der Region (=Farbe), dann nach der Runde: A je 1, B je 2 und C je 3 Stück. Die Plättchen für die **Runde A** werden offen auf die Tempel der jeweiligen Region gelegt. Die restlichen Plättchen werden sortiert neben dem Plan bereitgelegt.
Die Bonusplättchen sowie das Gold werden als Vorrat neben dem Plan bereitgelegt.

3. Die **Entfernungsplättchen** werden sortiert nach See- und Hochseeverbindungen. Die Hochseeverbindungsplättchen werden gemischt, verdeckt auf die Hochseeverbindungsfelder gelegt und anschließend aufgedeckt. Ebenso werden die Seeverbindungsplättchen gemischt, verdeckt auf die Seeverbindungsfelder gelegt und aufgedeckt. Damit sind die Distanzen zwischen den einzelnen Städten in Seemeilen festgelegt.

4. Die Städte-, Waren- und Ruderkarten werden jeweils gemischt und als Nachziehstapel neben dem Spielplan wie folgt bereitgelegt:

Zuerst die Städtekarten, direkt darunter die Warenkarten und zum Schluss die Ruderkarten.

Städtekarten

Warenkarten

Ruderkarten

Hier ist die Spielerreihenfolge Rot - Grün - Lila - Gelb.

5. Der Windwert zu Beginn des Spieles ist 5, der Marker für den aktuellen Wind wird auf das Feld „5“ auf der Windleiste gelegt, der Marker für die kommende Runde wird zunächst neben der Windleiste bereitgelegt.

6. Jeder Spieler erhält Material in seiner Farbe:

- 1 Auftragsstreifen
- 2 persönliche Ruderkarten
- 5 Gold
- 5 Tempelsteine
- 1 Schiff
- 1 Spielstein

Jeder Spieler stellt je einen seiner Tempelsteine auf das Feld Null jedes Tempels.

Das Schiff wird nach Crete gesetzt.

Den Auftragsstreifen und das Gold legt er vor sich ab.

Die persönlichen Ruderkarten kommen auf die Hand und werden im Weiteren verdeckt gehalten.

Mit den Spielsteinen wird die erste Spielerreihenfolge ausgelost. In dieser Reihenfolge werden die Steine auf die Reihenfolgeleiste gestellt.

Spielziel

Als römische Händler versuchen die Spieler, sich mit ihren Schiffen über das Mittelmeer zu bewegen, um zuvor erworbene Aufträge zu erfüllen.

Diese Aufträge bringen den Spielern Gold und Anerkennung der Götter. Wer den Tempeln am meisten gespendet hat, bekommt die höchste Anerkennung – und gewinnt am Ende das Spiel.

Spielablauf

Das Spiel wird in 3 Runden gespielt. Jede Runde besteht aus 3 Phasen:

- 1. Phase: Aufträge zusammenstellen. Diese Phase umfasst 5 Durchgänge.
- 2. Phase: Erfüllung der Aufträge. Diese Phase umfasst 5 reguläre Durchgänge und bis zu 2 Zusatzdurchgänge.
- 3. Phase: Wertung.

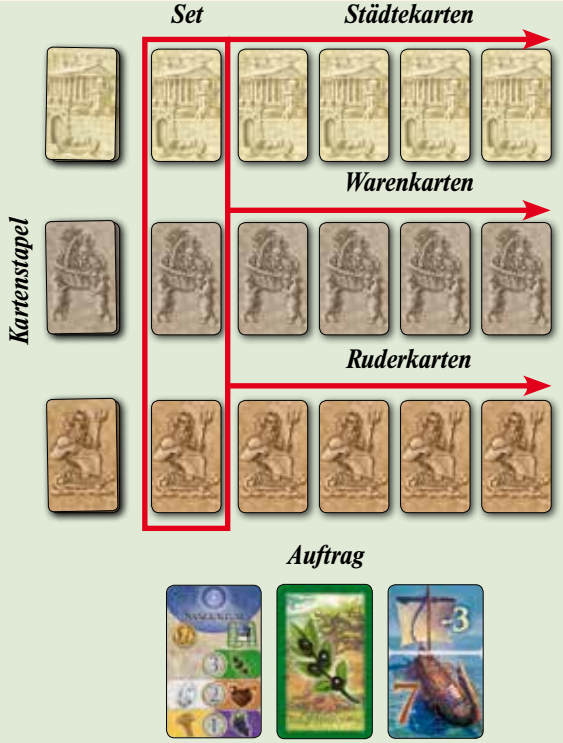
Die Phasen im Einzelnen:

1. Phase: Aufträge zusammenstellen

Zunächst werden die Aufträge ausgelegt, die für diese Runde zur Verfügung stehen.

Dazu werden vom Stapel der Städte-, Waren- und Ruderkarten einzeln von **links nach rechts** Karten verdeckt neben dem jeweiligen Stapel ausgelegt, bis **eine Karte mehr** von jeder Sorte ausliegt **als Mitspieler** dabei sind.

Anmerkung: Diese Auslage ist ein Beispiel für vier Spieler.



Es bilden sich Sets von jeweils 1 Städte-, 1 Waren- und 1 Ruderkarte. Ein solches **„Set“** ist ein Auftrag, eine Warensorte in eine bestimmte Stadt zu transportieren.

Der zu erzielende Profit des Auftrags in Gold bzw. Tempelpunkten ist auf der Städtekarte bei der entsprechenden Ware abzulesen.

Beispiel: In diesem Auftrag muss der Spieler Oliven nach Sanguntum bringen. Er erhält dafür 3 Tempelpunkte in Hispania.

In Spielerreihenfolge wählt jeder Spieler einen Auftrag aus und verlädt ihn. Je nach Situation kann der Spieler wie folgt wählen:

a) Es liegen nur verdeckte Aufträge aus

Der Spieler deckt den am **weitesten links liegenden** Auftrag auf. Er kann sich entscheiden, diesen zu nehmen oder endgültig abzulehnen.

Lehnt er ihn ab, deckt er den nächsten Auftrag in der Reihe auf. Diesen kann er wiederum nehmen oder endgültig ablehnen.

Der Spieler kann solange Aufträge ablehnen, bis er den **letzten Auftrag** in der Reihe aufdeckt. Diesen **muss** er **nehmen.**

Beispiel: Becca (rot) deckt den ersten Auftrag auf und lehnt ihn ab. Den zweiten Auftrag nimmt sie.

b) Es liegen verdeckte und offene Aufträge aus

Der Spieler muss sich zunächst entscheiden, ob er einen der offen liegenden Aufträge nimmt, oder den nächsten Auftrag in der Reihe aufdeckt.

Deckt er den nächsten Auftrag auf, wird wie oben beschrieben **(a)** verfahren.

Deckt ein Spieler den letzten Auftrag auf, muss er ihn nehmen.

Beispiel: Jenny (grün) entscheidet sich für den bereits offen liegenden Auftrag, Oliven nach Sanguntum zu transportieren.

Anmerkung: Lehnt ein Spieler einen Auftrag ab, kann er diesen später nicht mehr nehmen, auch wenn die neu aufgedeckten Aufträge ihm noch weniger gefallen sollten!

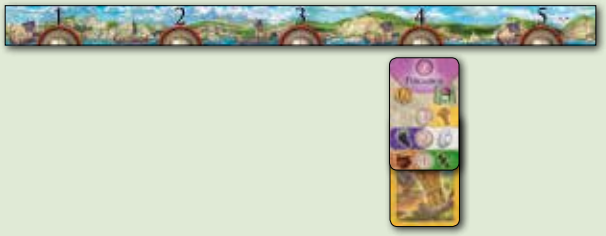
c) Es liegen nur offene Aufträge aus

Der Spieler muss einen der offen liegenden Aufträge nehmen.

Auftrag verladen

Sobald der Spieler einen Auftrag genommen hat, muss er diesen verladen. Dazu platziert er seine Städte- und Warenkarte unter einem freien Platz seines Auftragsstreifens.

Anmerkung: Die Städte sollten in der Reihenfolge angefahren werden, die die Spieler mit der Platzwahl vorgeben. Daher will gut überlegt sein, in welcher Reihenfolge man die Aufträge einsortiert, um auch möglichst alle Städte nacheinander anfahren zu können.



Beispiel: Becca (rot) hat sich für den Auftrag entschieden, Getreide nach Pergamum zu transportieren. Sie legt die beiden Karten unter die Ziffer 4 weil sie plant, Pergamum als 4. Ziel anzulaufen. Die Position des Auftrags kann nicht mehr geändert werden!

Anschließend stellt der Spieler seinen Spielstein auf der Ruderleiste auf das Feld, das dem Ruderwert der gerade genommen Ruderkarte entspricht. Steht dort bereits ein Stein, so setzt er seinen Stein oben auf. Die Ruderkarte nimmt der Spieler auf die Hand.

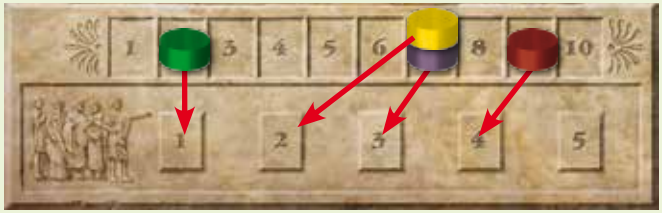
Der nächste Spieler führt nun seinen Spielzug aus.

Anmerkung: Die Ruderkarte ist nach dem Platzieren der Städte und Warenkarte am Auftragsstreifen von dem Auftrag unabhängig.

Ende eines Durchgangs

War jeder Spieler an der Reihe, wird die neue Spielerreihenfolge festgestellt.

Dazu wird der Spielstein des Spielers, der auf der **niedrigsten Zahl** der **Ruderleiste** steht, auf die **Position 1** der Spielerreihenfolgeleiste gestellt. Der mit der nächsthöheren auf die Position 2 usw.
Stehen **mehrere Spielsteine** auf dem gleichen Feld der Ruderleiste, werden sie **von oben nach unten** auf der Spielerreihenfolgeleiste **einsortiert.**



***Beispiel: Jenny (grün) ist im nächsten Durchgang als 1. Spieler an der Reihe, Peter (gelb) ist 2. und Ani (lila) ist 3.
Becca (rot) wird den folgenden Durchgang beenden.***

Die Karten des **nicht gewählten** Auftrags werden als erster offener Auftrag neben die entsprechenden Nachziehstapel gelegt. Falls der Auftrag schon aufgedeckt war, wird zusätzlich ein **Gold** auf die **Städtekarte** gelegt. Der Spieler, der den Auftrag wählt, erhält das Gold.

Beispiel: Der 2. Durchgang beginnt. Der nicht genommene Auftrag aus dem 1. Durchgang liegt mit einem Gold als erster offen aus.

Es folgen 4 weitere Durchgänge, bis jeder Spieler 5 Aufträge zusammengestellt hat.

2. Phase: Aufträge erfüllen

Um die angenommenen Aufträge erfüllen zu können, müssen die Schiffe die in den Aufträgen festgelegten **Städte anfahren.**

Beispiel: Jenny (grün) will zunächst ihr geladenes Salz nach Leptis Magna bringen, dann Honig nach Carthago.

Zu Beginn des Durchgangs **wählen** alle Spieler eine ihrer **Ruderkarten** aus und legen sie verdeckt vor sich aus. Dann decken alle gleichzeitig ihre Karte auf.

Nun wird die Windvorschau eingestellt. Dazu werden die **Windwerte** aller gespielten **Ruderkarten addiert.** Der Windvorschaumarker wird dem Ergebnis entsprechend auf der Leiste platziert. Bei Ergebnissen größer als **+5** oder kleiner als **-5** wird der Anzeiger auf den entsprechenden **Maximalwert** gestellt.

Beispiel: In dieser Runde wurden die gezeigten Ruderkarten gespielt. Damit ergibt sich für die nächste Runde eine Windvorschau von +2.

Anschließend fahren die Spieler in Spielerreihenfolge mit ihren Schiffen.

Als Erstes bestimmt der Spieler die **Reichweite** seines Schiffes für diesen Durchgang in Seemeilen. Dazu **addiert** er den **Ruderwert** seiner gespielten Ruderkarte und den **aktuellen Windwert.**

Beispiel: Jenny (grün) kann 10 Seemeilen fahren.

Ein Entfernungsplättchen zwischen zwei Städten gibt die Seemeilen an, die das Schiff zwischen den beiden Städten zurücklegen muss.

Beispiel: Um von Tyros nach Alexandria zu fahren, benötigt ein Spieler in diesem Beispiel 3 Seemeilen.

Anmerkung: Ein Spieler kann auch in einer Stadt stehen bleiben. Er muss aber in jedem Fall eine Ruderkarte spielen!

Ein Spieler kann sein Schiff von Stadt zu Stadt ziehen, solange er **genug Seemeilen** zur Verfügung hat.

Für je **1 Gold** kann der Spieler seine Reichweite um eine **Seemeile erhöhen. Überzählige Seemeilen verfallen.**

Es können mehrere Schiffe in einer Stadt stehen.

Beispiel: Um ihren Auftrag zu erfüllen, muss Becca (rot) Trauben nach Alexandria bringen. Sie hat in ihrem Zug 11 Seemeilen zur Verfügung. Zunächst fährt sie für 8 Seemeilen von Crete nach Tyros. Sie kauft sich die 1 fehlende Seemeile für 1 Gold, um dann weiter nach Alexandria für 4 Seemeilen zu kommen.

In der Stadt, in der der Spieler seinen Zug beendet, darf er **einen** Auftrag erfüllen, falls er einen für die erreichte Stadt geladen hat. Entsprechend der Städte- und Warenkarte erhält er hier entweder Gold oder Tempelpunkte:

Gold: Der Spieler nimmt sich den Betrag aus dem allgemeinen Vorrat.

Tempelpunkte: Der Spieler zieht seinen Tempelstein im Tempel der Region um den entsprechenden Wert weiter. Falls auf dem erreichten Feld schon ein Stein steht, so setzt er seinen oben auf.

Einmal pro erfülltem Auftrag kann der Spieler in dem Tempel der Region sofort **einen Tempelpunkt für 3 Gold zukaufen.**

Beispiel: Becca (rot) liefert ihre Trauben in Alexandria ab. Dafür erhält sie 2 Tempelpunkte. Sie zieht ihren Tempelstein im gelben Tempel 2 Felder weiter.

Liegen am Auftragsstreifen noch Aufträge links von dem gerade erfüllten Auftrag, so müssen diese umgedreht werden und können vom Spieler nicht mehr erledigt werden.

Die Städte- und Warenkarten werden auf die entsprechenden Ablagestapel gelegt, dann ist der nächste Spieler an der Reihe.

Beispiel: Wenn Becca (rot) als nächstes nach Pergamum fährt und dort Salz abliefert, ist der Olivenauftrag für Sanguntum verloren und muss umgedreht werden.

Nachdem jeder Spieler an der Reihe war, wird der Wind für den nächsten Durchgang eingestellt.

Dazu wird der Windmarker auf der Windleiste direkt unter dem Windvorschaumarker platziert. Danach wird der Windvorschaumarker neben die Leiste gelegt.

Es folgen für jeden Spieler 4 weitere Durchgänge.

Zusatzdurchgänge (5.I und 5.II)

Besitzen Spieler nun **noch unerledigte**, aber noch nicht umgedrehte Aufträge, können sie versuchen, diese in bis zu zwei Zusatzdurchgängen zu erfüllen.

Anmerkung: Diese Aufträge können auch deshalb unerledigt sein, weil der betreffende Spieler sie nicht mehr erledigen möchte.

Die betroffenen Spieler werden in Spielerreihenfolge nacheinander gefragt, ob sie Zusatzdurchgänge nutzen möchten. Diese Zusatzdurchgänge werden also nur von den betroffenen Spielern gespielt!

Anmerkung: Da jeder Spieler am Anfang 2 (persönliche) Ruderkarten erhält, sind also im Verlauf des Spieles für jeden Spieler 2 solche Zusatzrunden möglich.

Für diese (maximal 2) Zusatzdurchgänge bleibt der **Windwert** des **5. Durchgangs bestehen.**

Die Spieler, die einen Zusatzdurchgang nutzen, spielen in Spielerreihenfolge eine Ruderkarte aus, ziehen ihr Schiff und erledigen ggfs. einen Auftrag. Dann wird bei Bedarf ein zweiter Zusatzdurchgang angeboten und gespielt. Sind nun noch unerledigte Aufträge vorhanden, werden diese als verloren umgedreht.

3. Phase: Wertung

Nachdem 5 Durchgänge (plus eventuelle Zusatzdurchgänge) beendet sind, findet die Wertung der Runde statt.

Die Spieler erhalten:

Bonuspunkte für erfüllte Aufträge

Jeder Spieler, der keine verlorenen Aufträge vor sich liegen hat, also alle 5 Aufträge der Runde erfüllt hat, erhält ein Bonusplättchen.

Bonusplättchen

Tempelpunkte

In jedem Tempel wird separat festgestellt, wer die meisten Punkte in diesem Tempel erreicht hat **(1. Runde).**

Bei **Punktgleichstand** zählt in den jeweiligen Tempeln der weiter **unten liegende** Stein als der **bessere**.

Die Punkte des **Goldtempels** erhält der Spieler mit dem meisten Gold, einen Gleichstand gewinnt der Spieler, der in der Spielerreihenfolge weiter vorne steht.

Die Punkteplättchen werden somit an die jeweiligen Spieler verteilt.

Beispiel: In der 1. Runde steht die Wertung an. Becca (rot) hat die meisten Punkte im Graecia-Tempel und erhält das 1-Punkteplättchen.

Beispiel: In der 2. Runde steht die Wertung an. Peter (gelb) hat die meisten Punkte im Graecia-Tempel und erhält das 5-Punkteplättchen. Becca (rot) liegt vor Ani (lila), weil sie das Feld zuerst erreicht hat und erhält deswegen das 1-Punkteplättchen.

In der **2.** bzw. **3. Runde** wird zuätzlich nach den gleichen Kriterien festgestellt, wer den 2./3. Platz belegt. Der Erstplatzierte erhält jeweils das höchste Plättchen, der Zweite das zweithöchste und ggf. der Dritte das dritthöchste.

Ende der Runde

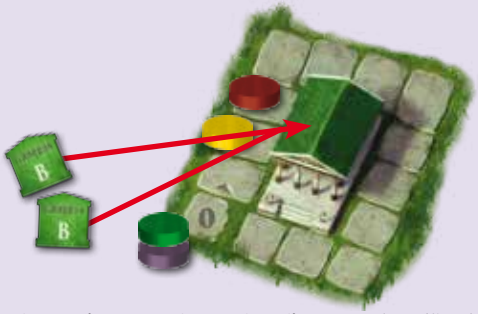
Aus allen gespielten Ruderkarten werden die **persönlichen aussortiert** und aus dem Spiel genommen. Die restlichen, gespielten Ruderkarten werden auf den Ablagestapel gelegt. Die Ruderkarten auf der Hand der Spieler verbleiben bei ihnen.

Alle anderen Karten werden nach Sorten getrennt und auf den jeweiligen Ablagestapel gelegt. Danach wird jeder Ablagestapel mit dem entsprechenden Nachziehstapel gemischt und als **neuer** Nachziehstapel bereitgelegt.

Die Punkteplättchen der neuen Runde *(2. Runde = B, 3. Runde = C)* werden auf die zugehörigen Tempel gelegt. Die Tempelsteine bleiben auf ihren erreichten Feldern stehen.

Die Schiffe werden wieder nach Crete gesetzt.

Nachziehstapel + Ablagestapel = Neuer Nachziehstapel



Beispiel: In der zweiten Runde werden die B-Punkteplättchen auf die Tempel gelegt.

Spielende

Nachdem 3 Runden gespielt sind, zählen alle Spieler ihre erhaltenen Punkteplättchen und Bonusplättchen zusammen.

Der Spieler mit den meisten Punkten gewinnt das Spiel.

Falls mehrere Spieler die meisten Punkte haben, gewinnen alle betroffenen Spieler.

© Copyright 2014 Queen Games, D-53842 Troisdorf, Germany